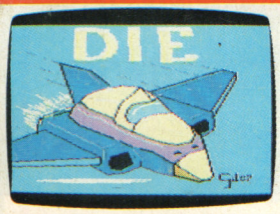
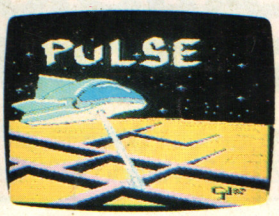
NEW SPECIAL PLAYGAMES

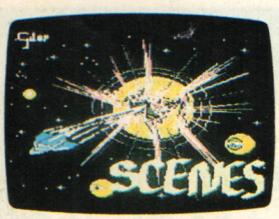
20 GIOCHI

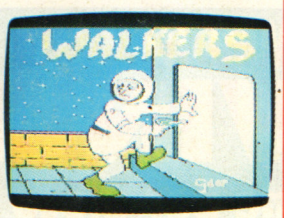
MENSILE - N. 3

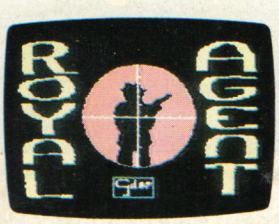
CBM 64



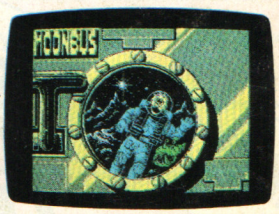








SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

LA CURIOSITÀ È SPECIAL

Questo numero di Special Playgames è veramente speciale. Infatti oltre alla solita raffica di giochi su cassetta troverete le spiegazioni su come vincere, senza troppo sforzo, ad alcuni tra i giochi più gettonati del momento. Ci riferiamo ad Avenger, uno di quegli arcade che non si dimenticano. Ma il fascino dell'Oriente è tutto di The last Ninja. Chi sente invece voglia di Africa si ricordi di giocare a Tarzan così come chi non può fare a meno del calcio si chiuda in bagno e si guardi in santa pace Brian Clough's ecc. ecc. Diventerà meglio di Trapattoni...

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Playgames - Società SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 426 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. 11/70 - Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - stampa Grafika'78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	Die	Orbital Prisons
5	Riot	Orac
6	Fly	Cyborg Android
7	Metamorphosis	Moonbus
8	First Class	Persecs
9	Pulse	Combat Master
10	Scenes	Meli Shot
11	Walkers	Rainbow
12	Egypt	Biopton
13	Royal Agent	Drop Commando

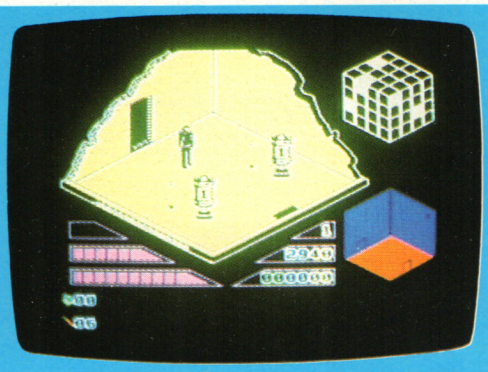
IN QUESTO NUMERO

14	Come vincere ad Avenger
18	The Last Ninja: un samurai immortale
24	Tarzan: un grido nella jungla...
26	Brian Clough's football: il manager

DIE

Il capitano Hasting, dopo che alcuni piani segreti da lui custoditi sono diventati di dominio pubblico, è stato accusato di alto tradimento e scacciato dalle forze aeree stellari. Ma in alcuni alti ufficiali è alto il sospetto che il povero capitano sia solo stato vittima di un malvagio piano per eliminarlo messo in atto da altri piloti invidiosi della sua bravura. Gli viene allora affidata la difficile missione di recarsi, a bordo di un super caccia, sulla base di Lazer III e distruggere gli alieni che tormentano la colonia. L'unico modo per ripristinare il suo onore, sarà per Hasting il combattere strenuamente per la sua nazione, dimostrando così la sua estraneità al fatto che lo ha accusato.

ORBITAL PRISONS



L'uomo che è a conoscenza del modo di attivare l'arma più potente al mondo, necessaria per liberare il tuo pianeta, è stato imprigionato nella fortezza orbitale di alta sicurezza. Usando una combinazione di intelligenza e brutale aggressione dovrai introdurti nella prigione e far evadere, per mezzo di un jet pack il prigioniero. Ma purtroppo avrai solo 30 minuti per compiere la tua missione in quanto i vostri nemici hanno inviato una speciale sonda mentale in grado di estrarre le informazioni dal cervello umano. Difenditi dai robot guardiani che troverai nelle celle sparandogli e cerca di prendere gli oggetti disseminati sul pavimento, prima di loro. Usa l'elevatore per trasferirti da una faccia all'altra della cella e le cariche esplosive per aprirti un varco nelle stanze senza via di fuga. Ma soprattutto non dimenticarti il comunicatore con il quale contattare l'astronave madre per pianificare la fuga. Per prendere un oggetto premi fuoco finché si illumina la sua icona sullo schermo, per usarlo premi fuoco.

CBM 64 TASTI

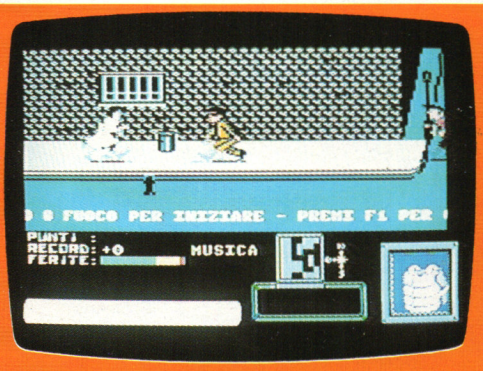
JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	effetti sonori sì/no
F7	musica sì/no

JOYSTICK KEMPSTON

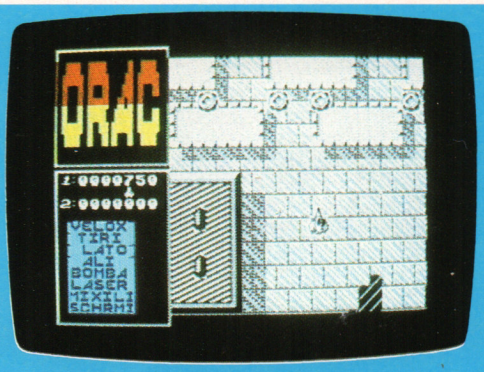
A	sinistra alto
Z	destra basso
N	sinistra basso
H	destra alto
SPACE	fuoco
P	pausa
Q	esce dal gioco

RIOT



Nel 1996 la sicurezza nelle grandi città è precipitata a tal punto che neppure le ben addestrate squadre di polizia riescono più a garantire la sicurezza degli inermi cittadini di fronte al dilagare della criminalità. Per risolvere il problema le autorità del consiglio di sicurezza mondiale hanno creato una squadra di uomini superaddestrati a combattere i malviventi. E tu Riot sarai uno di questi inviato in una grande metropoli dove potrai mettere a frutto il tuo super-addestramento e sconfiggere, grazie anche all'arsenale di cui sei dotato, le bande dei più incalliti malviventi. Usa i proiettili con parsimonia, ricordandoti che la miglior difesa a volte è la fuga. Stai molto attento a non colpire gli inermi cittadini o sarai penalizzato.

ORAC



Tu sei il pilota dello Slapfighter e stai volando abilmente sopra il pianeta di Orac, dominio di agguerritissimi alieni, che ora si stanno preparando per darti il loro "benvenuto". La loro tattica consiste nell'attaccare a flotte, composte da creature ogni volta differenti e sempre più potenti. La sfida è davvero difficile, ma dalla tua parte hai la possibilità di usufruire di particolari vantaggi tecnici che ti permetteranno di difenderti e controbattere meglio. È sufficiente illuminare l'icona volando sopra le stelle che alcuni alieni colpiti producono.
Ecco, l'icona è stata accesa: dipende da te, che conosci la situazione, far uso dell'aiuto che è scritto sullo schermo o tenerlo per dopo, prevedendo che la battaglia si farà più dura. Premendo space bar puoi avere: aumento di velocità o di munizioni; possibilità di sparare anche dai fianchi dell'aereo o di aumentare l'ampiezza delle ali; nuove armi, come bombe, laser e missili; dispositivi di difesa, come scudi.

CBM 64 TASTI

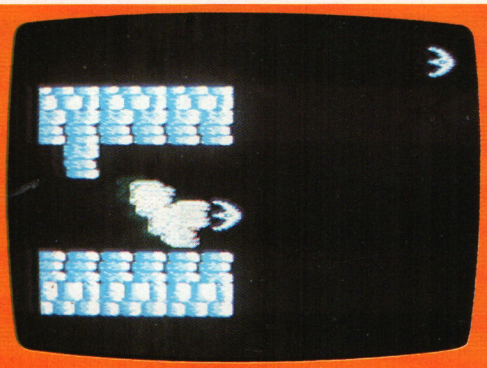
JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
F7	pausa
F1	effetti sonori

JOYSTICK KEMPSTON, SINCLAIR

1	pausa
2	riparte
SPACE	icone ridefinibili

FLY



L'aeronautica militare ha messo a punto, in collaborazione con una famosa casa di costruzioni aereonavali, un nuovo velivolo che dovrà essere in grado, in caso di attacco di esseri alieni, di difendere la popolazione terrestre. Ma un mezzo così potente è inefficace se non vengono preparati dei bravi piloti in grado di manovrarlo. Dal momento che le condizioni in cui il velivolo dovrà operare sono per il momento ancora futuristiche, ecco che l'aeronautica ha costruito dei mezzi fantastici per simulare l'attacco extraterrestre e permettere ai piloti di addestrarsi. Anche tu hai avuto la possibilità di entrare tra questi privilegiati e dovrai dimostrare le tue capacità nell'eliminare quanti più nemici ti sarà possibile.

CYBORG ANDROID

Dopo un'esplosione nucleare che ha modificato la superficie terrestre, il nostro pianeta è stato popolato da terribili alieni. Gli umani sopravvissuti rifugiandosi nelle poco accoglienti viscere della terra, hanno concentrato forza e volontà di riscattare il loro paese nella costruzione di un androide, Cyborg G4, ed hanno scelto di affidare a te questa missione da cui dipende la continuità della razza umana. Sorvolando il pianeta, devi guidare Cyborg contro gli alieni, non certo inclini ad abbandonare la loro nuova dimora, ed annientarli con armi da fuoco e bombe. Attenzione: una volta eliminata la prima popolazione, dovrai affrontarne altre tre, che si sono riprodotte dai resti. Puoi anche intrappolare i nemici all'interno di appositi blocchi, ma questo può renderli maggiormente pericolosi al momento della liberazione. Abilità e sangue freddo sono i requisiti necessari per controllare Cyborg, per riconquistare la terra devastata da creature ostili... e tutto questo è reso ancor più appassionante dalle 3D.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK SINCLAIR INTERFACE II, KEMPSTON, CURSOR

Q	sinistra alto
P	destra alto
L	sinistra basso
S	destra basso
N	lascia vivere, fuoco
SPACE	seleziona armi
5	testi ridefinibili
6	parte gioco

METAMORPHOSIS

Il povero Dottor Jungle, a causa di uno strano fenomeno accaduto nel suo laboratorio, si è trasformato nel signor Ride. L'unico modo per poter tornare allo stato normale sembra quello di avventurarsi nel regno sotterraneo maledetto alla ricerca del luogo ove si trova la pozione miracolosa, sanatrice di tutti i mali. Il dottor Jungle dovrà avventurarsi nel covo segreto sotterraneo, vagare nel sistema di cunicoli, attraversare la buia foresta e trovarne l'uscita. Giungere alla cava e passare il profondo lago per giungere finalmente alla collina dalle 9 serrature codificate. Ma prima di iniziare tutto ciò il nostro dottore dovrà assicurarsi di essere armato e nel corso della sua avventura fare attenzione al tempo, trascorso il quale, sarà morto.

MOONBUS

Neolaureato in geologia spaziale, G-man è stato inviato in missione per la prima volta con il compito di raccogliere campioni di materiale dal profondo Lago dei Sogni. Inesperto e nuovo alle condizioni ambientali a bassa gravità, egli usa molto del suo tempo nel provare il jet-pack, perdendo così anche l'ultimo luna-bus che l'avrebbe riportato allo Shuttle: l'unica via di ritorno possibile è attraverso le Valli del Terrore, popolate da vari ordini di alieni agguerritissimi, che gli complicheranno ulteriormente le cose. G-man comunque non si arrende contando sull'apporto del suo fidato jet-pack e del folgorante raggio laser, ricordando di raccogliere appena possibile carburante, per non cadere vittima della forza di gravità, e munizioni, per difendersi dagli attacchi degli alieni. Attenzione: non tutti i nemici possono essere annientati dal tuo laser, ma alcuni, come gli enormi pesci volanti o i grotteschi vermi verdi, vanno attentamente evitati. Attento a non guidare G-man all'interno degli stretti cunicoli dove potrebbe morire asfissiato e a non farlo posare sulla superficie dove lo scoppio di una mina, resti di una grande guerra lunare, potrebbe impedirgli per sempre di far ritorno allo Shuttle.

CBM 64

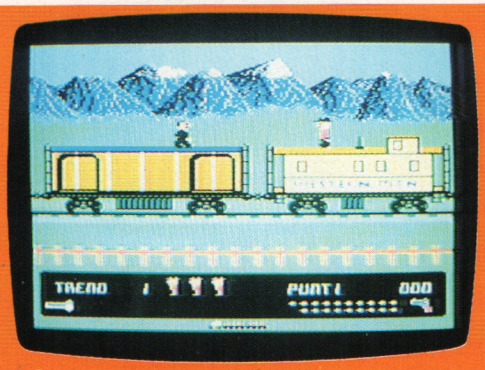
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

0	tastiera
1	joystick
SPAZIO	inizio gioco
T	prendere
D	lasciare
L	lista oggetti

JOYSTICK KEMPSTON

FIRST CLASS



Il comando del C15 è venuto a conoscenza che sulla locomotiva del treno Oxford/Londra sul quale sta viaggiando il primo ministro di ritorno dalla premiazione per le lauree è stata messa una bomba per farla deragliare. Ha allora inviato un agente, Blady, per raggiungere la testa del treno e sventare l'attacco. Per aiutarvi nel difendervi potrete raccogliere granate, maschere antigas e proiettili, mentre saltando sui nemici riuscirete ad ucciderli. Ricordatevi di raccolgiere la pila, che servirà a farvi luce nei tunnel, facendo però attenzione a non esaurire inutilmente le batterie. Se riuscirete nella prima missione verrete promosso ad altre successive, ma non dimenticate che per salire sui treni successivi dovrete pompare progressivamente con la joystick.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

T	torcia accesa/spenta
S	suicidio
M	musica sì/no
G	maschera antigas sì/no
Q	fine gioco

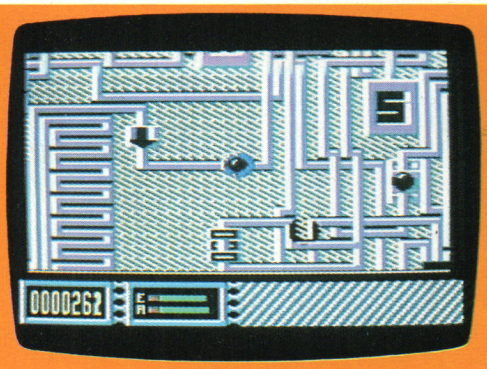
PARSECS

I guerrafondai Aarls hanno deciso di invadere una zona designata come Terra di Nessuno, appena fuori i confini ufficiali di Galletron, il più bel pianeta del sistema solare, violando così un rigoroso trattato firmato con l'intento di mantenere il più possibile la pace. L'azione va dunque bloccata...ma come? Un'indagine segreta condotta dai Galletron, ha rivelato che gli Aarls hanno messo a punto una rete di comunicazione altamente avanzara, in grado di trasportare rifornimenti ovunque all'interno del sistema solare. Essi hanno anche ideato guardie robot semi-intelligenti equipaggiate con potenti armi e cancelli-laser. L'unica soluzione possibile è che un volontario cerchi di tagliare i collegamenti esistenti tra gli Aarls e il sistema solare e quest'eroe sei tu, a bordo del Tiegyr, una sonda spaziale equipaggiata con le più moderne armi, tra cui il Positonic Proximity Blaster, in grado di distruggere qualsiasi struttura metallica e il Neutrino Magnetron Pulser, per disinnescare i meccanismi di tutto l'armamentario Aarlas, e con un dispositivo che è in grado di riportare la vita per tre volte. Con il tuo Tiegyr devi distruggere i collegamenti posti su nove pianeti dagli Aarls, annientando o evitando le guardie, raccogliendo bonus, munizioni ed extra-vita, giungendo alla base centrale di Galletron, dove devi uccidere i due enormi Teslerons e annientare l'ultimo riflettore parabolico. Solo allora potrai dire di aver lottato per la pace nel sistema solare.

JOYSTICK KEMPSTON

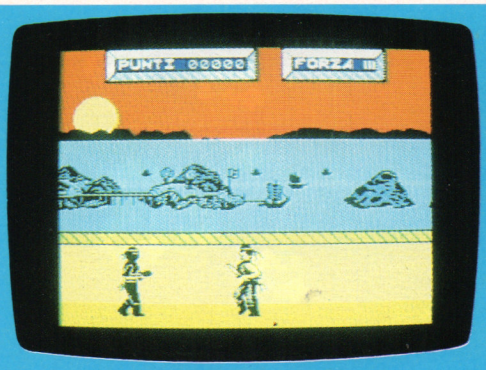
←	sinistra
→	destra
↑	avanti
↓	indietro
∅	pausa
K	testi ridefinibili
BREAK	termine gioco in corso
Q	esce dal gioco
M	musica
1/3	livelli gioco

PULSE



Dopo l'improvviso passaggio della gigantesca cometa Blazer '76 che ha investito Delos V con i suoi gas velenosi solo un gruppo di uomini nel settore 98 era riuscito a sopravvivere, seppure a stento. L'unica possibilità di scampo sarebbe stato raggiungere lo spazioporto nel settore centrale, la sola via di fuga. Ma con sgomento gli uomini si accorsero che il radiofaro centrale, il solo in grado di coordinare la rotta lungo l'intricata strada delle rotaie magnetiche si era guastato. Sarà quindi necessario che un eroico volontario su di una navetta a guida manuale tenti di sciogliere il rompicapo dell'intricata rete di collegamento per raggiungere senza danni il faro guida e consentire quindi, dopo averlo riparato, la fuga della precaria comunità del settore 98.

COMBAT MASTER



In una lontana regione della Mongolia si sono aperti gli incontri per l'ambitissimo titolo di Supreme Oriental Combat Master, da cui uscirà il campione di combattimento, l'eroe orientale. Alle selezioni partecipa anche Nenjia, uno straniero mascherato affidato alle tue mani. Per aggiudicarsi il titolo Nenjia deve affrontare in combattimento ed uccidere tutti i partecipanti, in quattro rounds separati, ed alla fine di ogni round egli deve lottare contro un campione particolarmente rinomato, accedendo al round successivo. Solo quando tutti i lottatori saranno stesi al tappeto da Nenjia, tu potrai essere orgoglioso di aver vinto il Supreme Oriental Combat Master e di aver preparato ed assistito quello che ora è l'eroe orientale.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

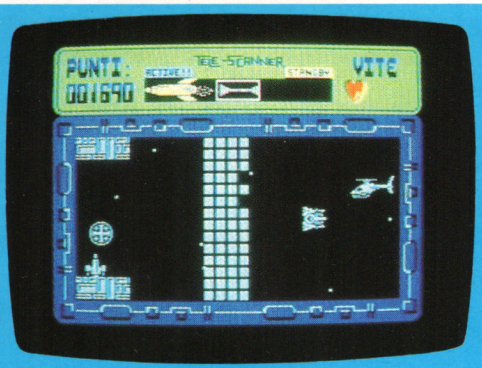
JOYSTICK KEMPSTON

Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
M	calcio
M + O	calcio sinistro
M + P	calcio destro
M + Q	calcio volante

SCENES

Nel quadrante stellare di Alfa Centauri è in corso una strenua lotta tra gli appartenenti alla Confederazione e i Romulani. Questi ultimi, infatti, a dispetto degli ultimi accordi sottoscritti su Vulcano, stanno attaccando le basi terrestri cercando di seminare il terrore ovunque. Tu, a bordo della tua navetta a propulsione, hai assunto l'incarico di difendere lo spazio astrale. Sparando a più non posso, evitando di essere colpito dagli alieni kamikaze, dovrai riuscire a distruggere tutti i 99 mostri per ogni ondata di attacco. Ma ricorda, anche i Romulani sono ormai stremati, e dopo 4 attacchi perduti desisteranno dalla loro impresa.

HELISHOT



Dopo una dura selezione che ti ha visto impegnato per anni nei cieli del mondo e a bordo di numerosissimi elicotteri da combattimento, sei stato scelto ora per una difficile missione: la distruzione di un velivolo nemico che sta minacciando tutto il mondo civilizzato.
Il tuo nome di battaglia è Strigfellow Hawke e sei a bordo del nuovo super elicottero Airwolf 2. Sulla tua rotta incontrerai numerosi pericoli prima di essere a tu per tu con il nemico. Avrai già in dotazione sofisticate armi, ma non saranno sufficienti: potrai guadagnare armi supplementari raccogliendo i pulsori luminosi che incrocerai durante la tua rotta. Non fartene scappare neanche uno: è una missione difficile e più armi avrai più possibilità di successo otterrai.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

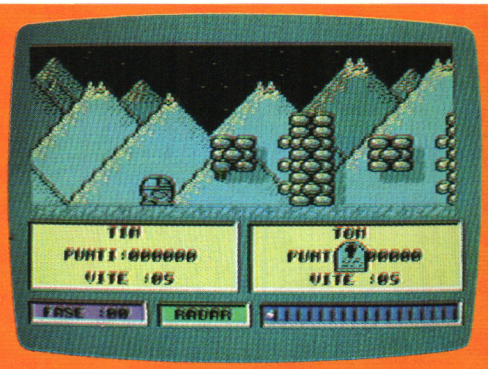
F1	facile
F3	difficile
SPAZIO	inizio gioco
RUN/STOP	inizio pausa
FUOCO	fine pausa

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

SPACE	seleziona arma
2	musica
H	stop
S	riparte
TASTI	ridefinibili

WALKERS



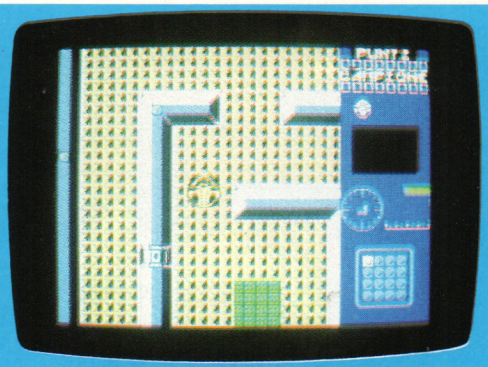
Nell'anno 2975 è sempre più difficile tenere la popolazione sotto controllo, in quanto a causa del miscuglio di razze presenti sui vari pianeti e di conseguenza della differenza di usi e costumi, ovunque regna il caos. Proprio per questo sono stati istituiti dei corpi di sorveglianza che tengano la situazione sotto controllo. Ma su Walkers questo già difficile compito è reso ancora più arduo dalle asperità del terreno, dai laghi infuocati e dalle numerose barricate erette dai più belligeranti. Evita di camminare sul terreno e prediligi le piattaforme, usa i jet pack e tutto quanto può esserti utile per muoverti, ma soprattutto ricorda, all'inizio del tuo turno, di rifornirti di proiettili.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio gioco
P	pausa
Q	fine gioco

RAINBOW



Tutto si svolge in un lontano futuro, quando l'uomo ha ormai interamente colonizzato l'universo e la materia non ha più misteri, e da 600 anni sta imperversando una guerra interstellare. Tu appartieni ad un gruppo scarsamente diffuso di dissidenti contrari agli armamenti e disposti a dare la vita pur di fermare la Survivor Zero Corporation, un'organizzazione che ha rifornito con le sue armi tutti i fronti in guerra e che ha messo a punto le Macro-Genetic Mutoids o Mutants, armi in grado di rendere l'umanità più violenta. Tu controlli il Rainbow Warrior, nave pattuglia per un singolo uomo, e la tua missione sarà penetrare i 15 profondi strati di spazio che difendono la Survivor Zero Corporation, raccogliendo in ciascuna zona i componenti per un sistema di autodistruzione e assemblandoli in una sedicesima zona, la cosiddetta Zona Centrale, perché solo portandoli al centro di un labirinto, senza toccarne le pareti, otterrai l'annientamento dell'organizzazione assassina e l'accesso al secondo livello di gioco. Disponi anche di mezzi di difesa che riceverai dall'astronave principale da cui avrà inizio la tua missione: missili esplosivi che hanno effetto su larghe aree, barriere che ti renderanno temporaneamente invulnerabile e siluri.

JOYSTICK KEMPSTON, SNCLAIR

TASTI	ridefinibili
Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
SPACE	fuoco

EGYPT

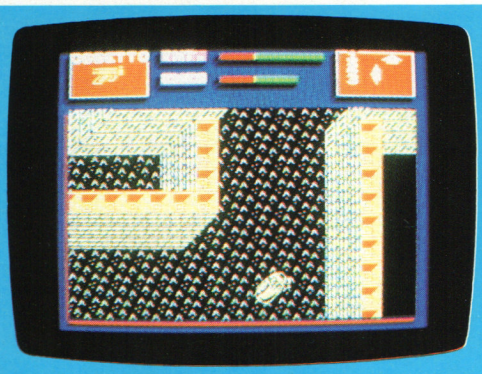
Il saggio arabo Ahmed è stato rapito dal perfido Hussein che lo ha rinchiuso nella sua fortezza per prendere il suo posto al grande raduno del deserto. La giornalista Barbra però, accortasi, dell'inganno, decide di aiutare il povero Ahmed, innanzitutto a fuggire e poi, usando diversi mezzi di locomozione, a raggiungere il luogo del raduno. Ricordati però che Barbra è disarmata e dovrai perciò farle raccogliere i proiettili, bombe e altre armi per aiutarla a difendere Ahmed dagli strenui attacchi dei nemici del popolo islamico. Nel loro peregrinare i nostri amici incontreranno a loro volta l'innamorato di Barbra che cercherà a sua volta di aiutarli nel loro intento, ma pensando, povero lui, di essere ricompensato con un ricco tesoro.

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	vite illimitate riparte
C=	pausa on/off
J	joystick
T	tastiera
A	su
Z	giù
O	sinistra
P	destra

BIOPTON



I Cratons, intercettandone una nave spaziale, hanno preso in ostaggio alcuni Bioptons, abitanti amichevoli del pianeta Pludos, rinchiudendoli in una sinistra rete di "prigioni spaziali" o matrici, impenetrabile per attacchi collettivi di aerei. L'unica soluzione è inviare un solo coraggioso Biopton con il compito di atterrare su ogni matrice e mettere in salvo gli ostaggi: il governo ha scelto Nimrod, affidando a te il trasporto ad ogni matrice con il Pentavision, un'attrezzatissima astronave e l'assistenza durante la discesa sulla matrice, il recupero degli ostaggi e la risalita al Pentavision. La missione ha inizio: non appena avvisti una matrice, devi centrarla nello schermo del Pentavision, nella fascia rossa: lo sbarco sarà automatico. Nimrod, ha a disposizione 99 Aeons (un Aeon corrisponde a circa un minuto-terrestre) prima che i Cretons non uccidano gli ostaggi. Con un semplice dispositivo d'armi ricevuto dal Pentavision e con la possibilità di raccogliere nuove armi sparse attorno alle matrici, come le potenti Megabolts in grado di far esplodere i pesanti ostacoli, e di usufruire di un Thrustpak, che gli permette di elevarsi, anche se per poco, dal terreno, Nimrod deve affrontare od evitare le guardie che pattugliano le matrici tirando oggetti, i disruptors, sfere rotanti, le mine, le voragini sul pavimento, le zone ad alto consumo di energia, e fili metallici che conducono in vie senza uscita. Aiutato da sistemi di monitor TV per ottenere informazioni utili sulle matrici, Nimrod deve liberare l'ostaggio e, compito ancora più arduo, fare ritorno al Pentavision con un compagno da difendere, affrontando le medesime insidie. L'imbarco sarà automatico, ma guida velocemente Nimrod verso la prossima matrice.

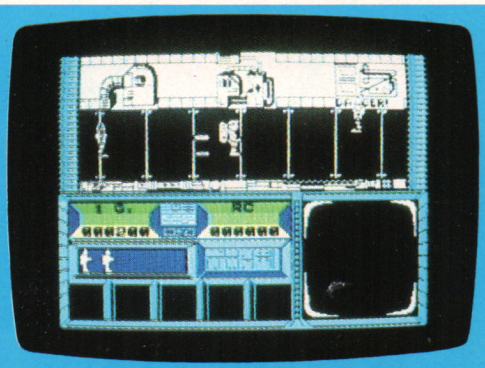
JOYSTICK SINCLAIR INTERFACE II - KEMPSTON

T/U/O	sinistra
Y/I/P	destra
Q/W/E	alto
A/S/D	basso
SPACE/SHIFT	fuoco
H	pausa
ENTER	musica +/—
BREAK	reset

ROYAL AGENT

Il nostro agente comincia la sua avventura con un test sulle difese dell'isola di Gibilterra. Dopodiché la scena cambia, egli si trova al conservatorio di Mosca e deve riuscire a far passare un agente del KGB dalla sua parte, senza colpire nessun musicista. Riuscito nello scopo dovrà farlo passare oltre le linee della Trans-siberiana e evitare che un killer, mandato per ucciderlo, riesca nel suo scopo. Nel far questo il nostro eroe arriverà fino a Tangeri o nel bel mezzo di una battaglia in Afganistan. Ma il bello arriverà quando l'agente sarà riuscito a raggiungere la casa del mercante di armi, che ha pilotato tutta la storia dall'inizio. Se riuscirà ad ucciderlo avrà l'amore della bella violoncellista. Ricorda che la nostra spia prima di ogni round dovrà scegliere l'arma da usare (premendo Q) e che alcune possono essere adoperate una sola volta.

DROP COMANDO



La terra ha progettato di effettuare il blitz decisivo al sistema di Toor-Tamin, in conflitto da ormai duecento anni per l'influenza su pianeti ricchi di carbone.
Per compiere la delicata operazione la Terra ha chiamato in causa il Drop Comando, uomini d'élite, pronti a rischiare qualsiasi cosa lanciandosi sul territorio nemico, addestrati al combattimento veloce ed al posizionamento di esplosivo. Il sistema di difesa di Toor-Tamin è diviso in numerosi "Sector Intelligence Units" (S.I.U.), perennemente in orbita sincronizzata con quella solare, protetto esternamente da Neutrino, materiale resistente a quasi tutto.
L'unica possibilità è che un uomo del Drop Comando raggiunga il settore 90, considerato quello base, apra le porte con appositi codici che trova nei dintorni, attivi l'esplosivo e scappi prima che scadano 90 secondi, lottando contro robot telecomandati dalla base di Toor-Tamin e altre strane e aggressive creature.
Se hai coraggio, spirito di sacrificio fino a rischiare la vita, amore per la tua terra e nervi di ghiaccio, quell'uomo del Drop Comando potrai essere tu!

CBM 64 TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7 inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

TESTI ridefinibili

Schivate ragni e le guardie quando è possibile per risparmiare energia.

• Non catturate i ragni quando sono in aria e non camminate sui loro buchi in quanto potreste perdere le chiavi che state portando.

• Quando partite, prendete l'amuleto poi la formula magica. È importante in quanto potete poi prendere il palanchino ma non cercate di utilizzare la corda magica adesso.

• Dopo aver preso gli oggetti di cui sopra (non la corda magica, fate attenzione!) passate dalle griglie al primo livello basso. State attenti, vi occorrerà almeno una chiave.

• Dopo essere entrati in questo stadio, andate giù a prendere il veleno sebbene sia una buona idea prendere le chiavi prima.

• Ritornate alla botola ed andate al livello di partenza.

• Andate alla stanza a forma di croce e cercate di carpire la corda magica. Poi, andate nella stanza con la botola.

• Passate la botola, prendete le chiavi ed andate nella stanza del primo guardiano. Ora dovrete procurarvi qualsiasi oggetto necessario per ucciderlo. Quando è morto

potrete prendere la spada magica.

• Andate tramite la botola nel primo stadio in alto per raggiungere il secondo. Andate diritto alla stanza della seconda guardia ed uccidetela. Non badate ai gemiti, non c'è posto per i sentimenti in questo gioco.

• Scendete attraverso le griglie e continuate ad andare fino a quando arriverete allo stadio più basso.

• Entrate nella stanza col pugno di ferro e sollevatelo. Avete bisogno di lui per ammazzare la terza guardia. Raccogliete dieci chiavi.

• Salite attraverso le botole fino a quando raggiungete la cima o la torre.

• Andate nella stanza della terza guardia. Sapete cosa dovete fare quando sarete là. Non c'è tempo per oziare tipo fare quattro chiacchiere o prendere una tazza di the. Uccidete la guardia e proseguite appropriandovi della formula magica e del tesoro. Sarete quindi ben equipaggiati per prendere le pergamene. Contrariamente alla credenza popolare, ottenere le pergamene è una delle cose più belle che vi possano capitare.

• Ritornate attraverso le botole per raggiungere il livello di partenza.

TASTI

dei simboli
ULTIMI PIANI

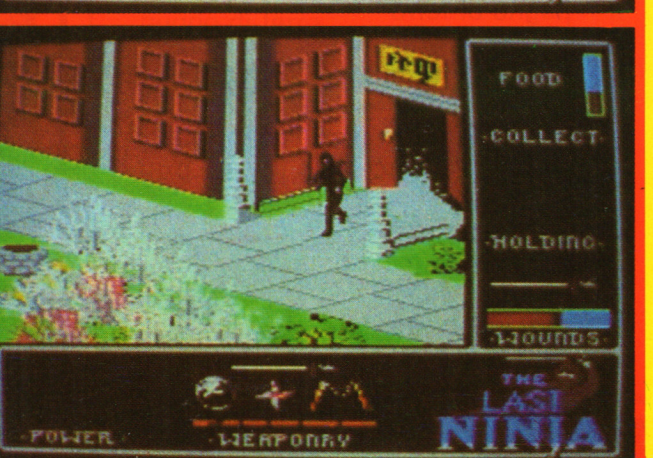
3	terzo guardiano
&	corde magiche
A	amuleto
a	punto di arrivo dalla botola
ä	punto di arrivo dalle griglie
c	palanchino o leva
e	uscita per fine gioco
f	pugno di ferro
g	griglie
h	amuleto necessario per raccogliere la leva
k	chiavi da raccogliere (col numero)
o	buchi del ragno
p	veleno
s	soldati shuriken
S	scroll (col numero)
t	tesoro
X	punto di partenza

TASTI

dei simboli

PRIMI PIANI

&	corde magiche
A	amuleto
a	punto di arrivo dalle botole
ä	punto di arrivo dalle griglie
c	palanchino o leva
e	uscita per fine gioco
F	pugno di ferro
g	griglie
h	amuleto necessario per raccogliere la leva
k	chiavi da raccogliere (col numero)
o	buchi del ragno
p	veleno
s	soldati shuriken
S	pergamene (col numero)
t	tesoro
X	punto di partenza



THE LAST N

The Last Ninja è la storia di Akumani, un leggendario spadaccino del periodo Haein del Giappone, tempo in cui il Giappone ritornò ad un sistema feudale ed il potere lottava sviluppandosi tra clans e warlords. La storia è relativa a uno Shogun estremamente potente che cattura dei Ninja e si pone su un'isola chiamata Lui Fen nel Mar Giallo. I Ninjas sono mandati per recuperare le pergamene ma tutti quanti falliscono e voi, Akumani, siete l'ultimo che tenta. Se fallite, la confraternita di Ninja si estinguerà.

Il gioco presenta sei locali separati che agiscono come livelli caricati in sequenza da nastro o disco.

Le prime quattro sezioni Wilderness I, II, i giardini di Palazzo e le Torri sono grandi 25

NINJA

schermi mentre i due finali, il Palazzo basso e la corte ed il Palazzo alto ridotti a 15. In prossimità di ogni locale attraverserete santuari o fontane, che devono essere esaminati per trovare informazioni. Questo vale per tutto ciò che troverete inconsueto, un corpo, macchie di sangue, urne, qualunque cosa. L'importante è la sensazione e l'atmosfera di questo gioco...

L'azione, naturalmente, deriva dai piedi e pugni del Ninja. È armato fino ai denti con stelle taglienti, una spada nunchukas e un bastone. Potete scegliere gli "utensili" del vostro lavoro con un colpetto sulla tastiera. Ma non è sufficiente inveire selvaggiamente, dovete usare strategia per colpire le diverse guardie armate che incontrate, oltre agli altri rischi che appaiono per tutto il gioco come insetti, un cane pazzo e trappole.

Siccome la vostra energia si affievolisce nel colpirli, usate la vostra astuzia in questo gioco. In The Last Ninja i colpi sono calcolati sul metro delle vittorie (sullo schermo) dalla posizione degli attacchi ed armi con le quali sono inflitti. Quindi uno strike alla testa con una lama è considerevolmente più devastante che essere colpito al corpo con un bastone. Gli effetti di ciò possono essere considerati nello stile Gantlet nell'assimilare cibo e bevande trovati nei locali per rinvigorire la forza. L'effetto cumulativo viene annotato su un indicatore di potenza.

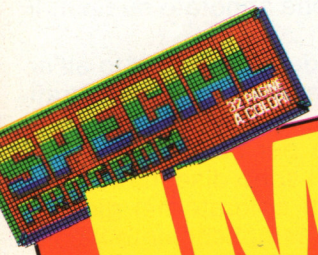
Un elogio speciale deve essere fatto all'artista Hugh Reilly per la qualità delle grafiche, non semplicemente per i meravigliosi sfondi ricamati, ma per l'animazione e la velocità con le quali sono disegnati. Ci sono 1500 sprite multi colorate nel gioco a 130 schermi. Non è semplicemente il colore ed il movimento che fanno grande questo videogame. È la sensazione di spazio, il reale effetto tridimensionale che riempiono quelli che potrebbero proprio essere solo graziosi quadri. Il modo in cui il vostro Ninja può camminare sullo schermo è, diciamo, impressionante.

Tutto quel colore avrebbe potuto causare che le sprite confondessero alcuni oggetti. Non qui, grazie al genio di John Tweedy, programmatore di quella piccola scatola di trucchi, the Expert Cartridge.

La sua memoria particolareggiata vi permette di fare alcune cose drammatiche. Il modo in cui camminate dietro l'albero di ciliegie, appare realisticamente con la vostra figura filtrata attraverso le foglie, o camminate tra le canne di bambù o persino sparite dentro una stanza: non potete immaginare come sia eccezionale. E c'è altro. Dodici diversi set di musica, sei accompagnamenti per ogni camera e sei per ogni caricamento.

Risolvere la sezione della prigione con il suo labirinto incrociato sarebbe abbastanza per esaurire la maggior parte della gente. In verità dovrete superare tutte le guardie e gli altri spiacevoli pericoli che sono in agguato tra il libro pieno di bellezze di questo gioco e dovrete anche battere alla fine il grande capo ricordandovi che ha letto tutte le pergamene, che lo rendono tosto.

QUESTO MESE IN EDICOLA



I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64
N. 28 - in edicola il 2 novembre

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 37 - in edicola il 2 novembre

MENSILE - N. 14 - ANNO II

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR GAMES

8 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

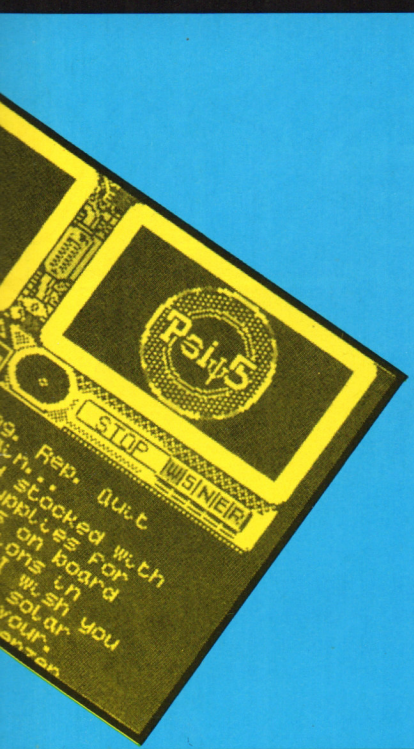
- CRETA
- TUNNEL
- VON HOFFEL
- JAMBOREE
- STALINGRADO
- MINE
- HITLER
- ASTRO
- LABIRINTH

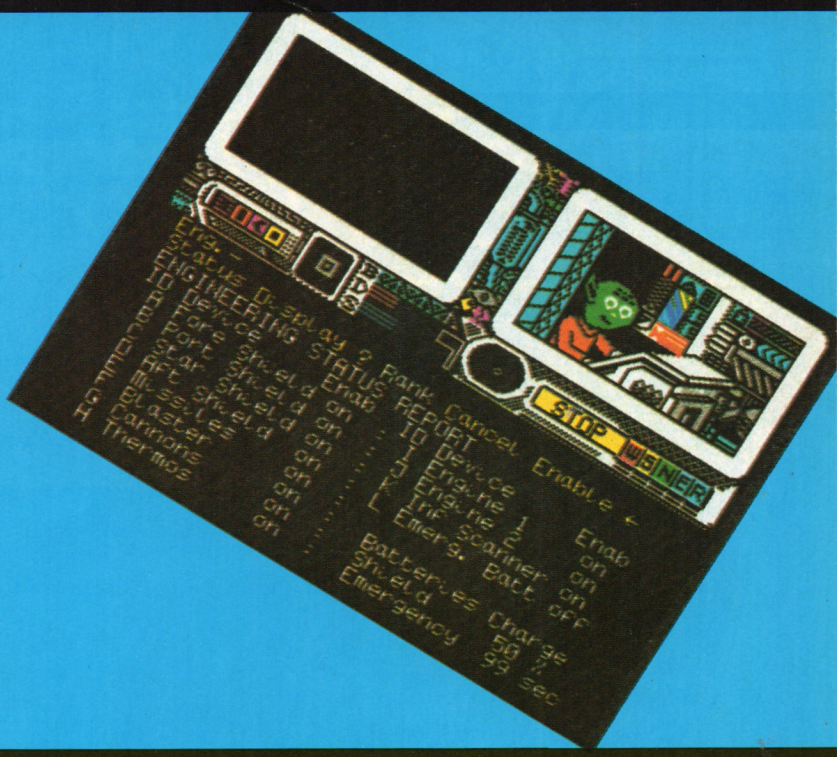
QUESTO MESE IN EDICOLA

PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

PSI-5 TR

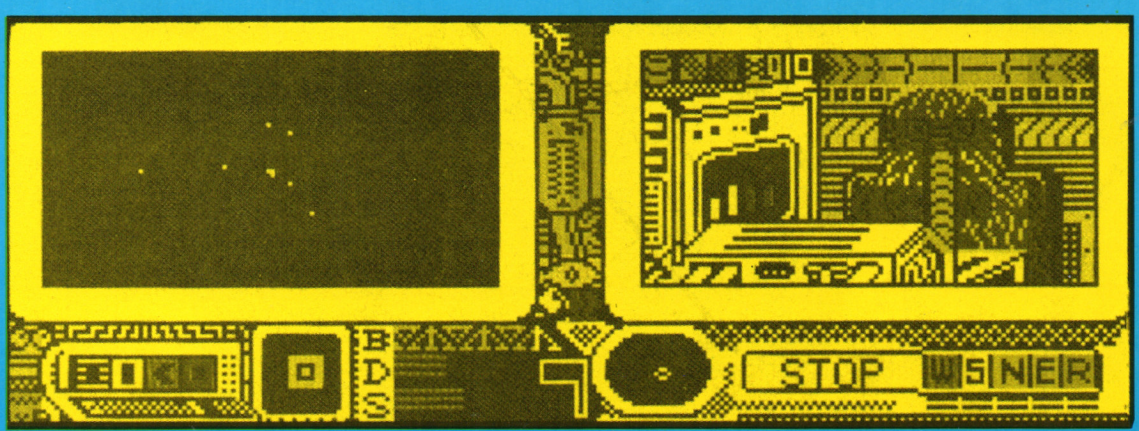
Psi-5 Trading è un gioco spaziale commerciale: siete seduto nello spazio e cercate di vendere prodotti di vario tipo.
Prima di iniziare, dovete riuscire a formare l'equipaggio della vostra navicella spaziale intergalattica con precedenti sequenze. Cinque titolari e cinque aspiranti per ciascuna. Sedete, alzate i vostri piedi e preparatevi a scorrere tutte le venticinque figure. Ogni figura ha differenti pro e contro. I loro anni variano tra i 12 e 270.
L'operazione è guidata nel menu e muovete un cursore illuminato su e giù nella lista delle opzioni. Non c'è l'opzione di joystick, solo tasti del cursore e spazio, ma ogni pezzo è elencato con un carattere alfabetico: premetelo e selezionate l'opzione adiacente. Una volta che avete scelto l'equipaggio ed atteso sbadigliando che carichi il resto potete prendere in carico i cinque centri di controllo della vostra vecchia sgangherata nave.
La navigazione è controllata tramite poche operazioni. C'è una traiettoria corta, una media deviazione al porto/punto di partenza e circumnavigazione del porto completo/punto di partenza.
Poi ci sono i nomi alieni. Sembra che l'autore stia sperimentando un generatore di personaggi causale: Zeltoads, Kiffboks e Skront's. Questo è facile. Lo potrei fare anch'io. Cosa dici di Rebtaks, Compoids e Pussprefects. Penso che i miei siano migliori ma poi sono come quello... Non so che cosa deve fare ogni alieno PSI-5 per essere onesto, non lo voglio sapere. Tutti quanti vibrano sullo schermo così velocemente che l'identificazione sarebbe impossibile se non fosse per la sezione armata della nave.
Ah, armi. Ce ne sono di quattro tipi: Missili, Esplosivi, Cannoni ed un Thermos, una specie di tempesta di fuoco che annienta molte cose.
La maggior parte delle volte vedrete un gran numero di navi aliene da cacciare e solo consultando la carta delle armi saprete colpi ed armi usate.
Se sarete fortunati proseguirete la missione, consegnerete il carico e sarete in grado

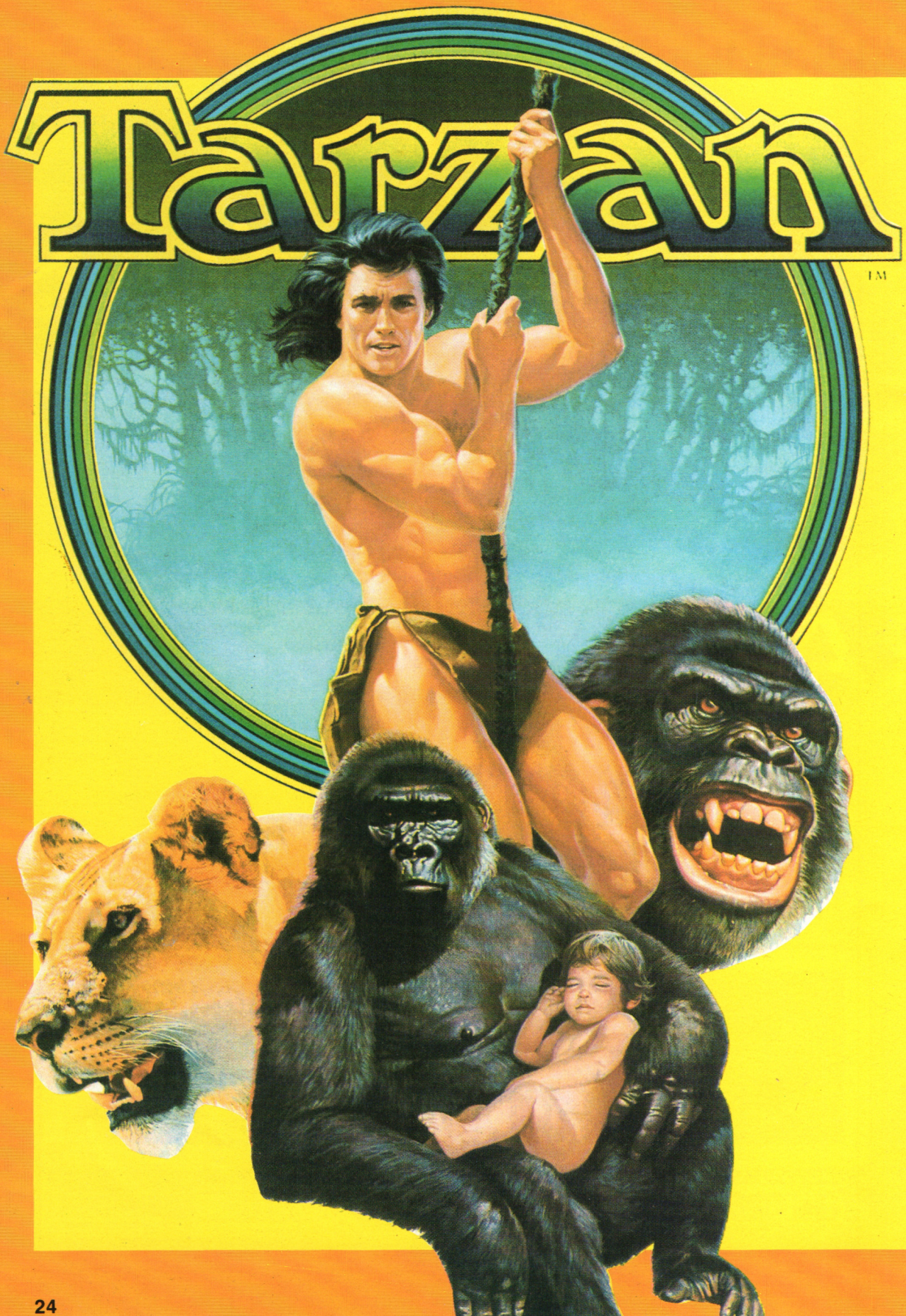




RADING

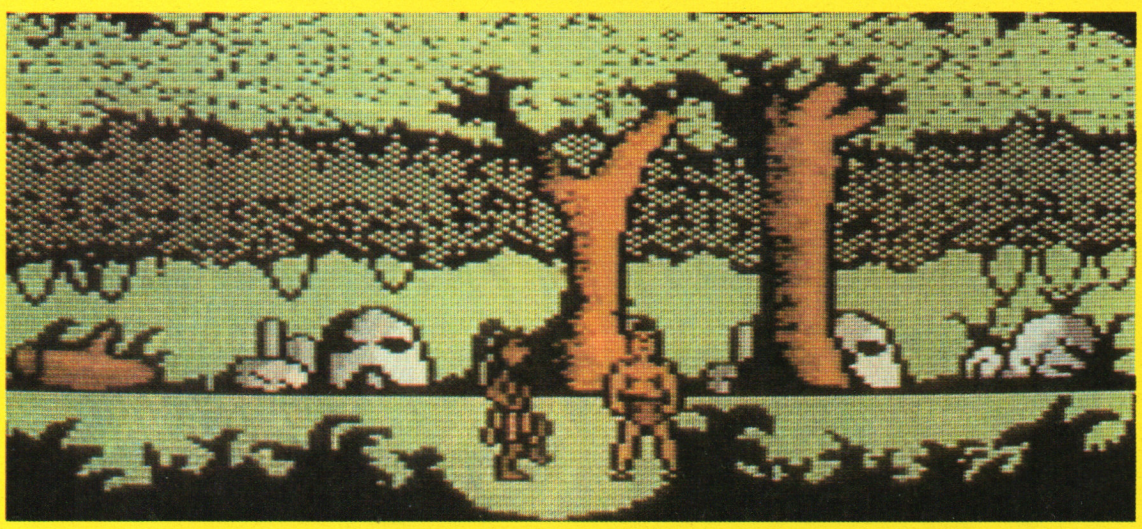
di scegliere un'altra delle tre missioni principali del gioco.
Potreste, per esempio, andare a Kozzar-7 con Nucliaro per £ 12 m o, può darsi, a Splyteux con Prebliks per £ 50 m (più lettere causali generate a sorte).
C'è una cattiva notivia: quando volete cominciare una nuova missione dovete abbandonare il gioco e a questo punto il programma va in crash e voi dovete ricaricarlo nuovamente.
C'è un gioco che si carica velocemente sulla parte due della cassetta, senza la selezione dell'equipaggio, ma persino là il molto tempo passato ad aspettare di caricare il gioco non è giustificato. **Dino Greci**




Tarzan
TM

Tutta la storia riguarda la sicurezza e soprattutto la salvezza di Jane, colei che Tarzan ha salvato più volte grazie ai suoi muscoli d'acciaio.
Il gioco si snoda secondo uno stile altamente avventuroso. Tarzan aveva parlato con la scimmia Mann che gli ha raccontato come in precedenti computer games, sarebbe dovuto andare alla ricerca delle sette gemme sparse nella giungla se voleva salvare la sua amata Jane dalle mani della tribù Usanga e Wamabo.
Tarzan sapeva che doveva iniziare la sua avventura senza la speranza di avere un attimo di pausa, e sapeva anche che doveva trattarsi di un viaggio arduo senza facilitazioni di sorta, il che significa dover camminare molto,e nel caldo di Kudu, il sole, e di notte, con la sola luce di Goro, la luna...
Ha dovuto attraversare paludi tremende piene di presenze orribili e misteriose. Ma ecco che dal suo potente petto salì l'urlo tormentato e selvaggio simile a quello di un gorilla inferocito.
Tutto il gioco si svolge in una giungla ben disegnata che offre per lo più un effetto drammatico dovuto alla visualizzazione di rami ed alberi che formano una cornice scura che circonda le varie vicende.
Naturalmente la giungla è un luogo molto pericoloso e molto insidioso frequentato da pantere feroci, serpenti viscidi ed indigeni cattivi.
Le lotte della giungla sono tra le più sleali, soprattutto per via di quel sottobosco decorativo: il nostro eroe dai muscoli d'acciaio può essere momentaneamente oscurato, così da non avere più idea di dove si trovi o cosa stia facendo.
Tuttavia, quando riuscite a portare il nostro Tarzan di nuovo nelle zone aperte, egli si rivelerà subito molto atletico: può infatti correre, rotolarsi, saltare e rannicchiarsi e sa bene come sferrare un bel pugno. È anche considerato vero maestro del combattimento, arte favorita nella giungla, tanto che anche se talvolta un duello si preannuncia mortale, Tarzan, che è immortale, ne uscirà certamente vincitore.
Poiché Tarzan ha solo tre giorni per riportare Jane alla salvezza, se subisce troppe sconfitte, dovrà ricominciare tutto daccapo.
Non è una storia molto impegnativa ed originale, ma a dispetto di molte altre, il desiderio di continuare a giocare, dipenderà da quanto piacciono i giochi arcade.
Servirà una mappa ed un sacco di pazienza se hai intenzione di gettare veramente un po' di luce sull'Africa Nera. A proposito, come utilizzerai gli oggetti che troverai durante la tua avventura? Ad esempio una corda sopra un burrone o una voragine ti dovrebbero aiutare a superare molte difficoltà, ma perché poi raccogliere uno scimpanzè?
Alcune situazioni, come vedi, sono molto classiche e nella giungla gli oggetti sono tutti rappresentati come scatole nere. Inoltre, tra uno schermo e l'altro, c'è un po' di pausa che ti fa soffrire di un improvviso black out mentre la scena viene ricomposta.

Cr. Ba.



BRIAN CLOUG

Nel corso di questa stagione, le fortune del famoso allenatore inglese Brian Clough sono state a dir poco alterne: eliminato dalla Coppa, cerca disperatamente di conservarsi i giocatori migliori. Peccato che per lui la stagione sia cominciata così: andrà ad un'altra squadra? Verrà licenziato? Resterà per un altr'anno? Non lo sappiamo — però sappiamo che un videogioco calcistico degno di questo nome oggigiorno deve contemplare anche queste incognite, se vuole dare sul serio un'idea di ciò che è il calcio a livello di manager. Ed è proprio questo che questo programma intende fare.

Brian Clough's football fortunes non è un software qualunque che si carica e via, ma comprende anche un cartellone, schede e classifiche: l'obiettivo, per dirla semplicemente, è di vincere quanti più titoli possibile e aggiudicarsi più punti-manager di chiunque altro. Il software interagisce col gioco da tavolo (che ha un meccanismo simile a quello del Monopoli), ma non crediate che il computer si limiti a lanciare i dadi in vece vostra: esso è invece una componente attiva e ben presente del gioco.

Il numero dei giocatori può variare da due a cinque, e tenete conto che una stagione dura un'ora abbondante. Si può giocare in due, ma a nostro parere più sono i giocatori, più il gioco risulta divertente. L'aspetto più divertente è quello degli intrallazzi clandestini con gli avversari, e per gustarselo non bastano due giocatori.

Una volta caricato il gioco, dovete immettere i nomi di tutti i giocatori, e da questo punto in poi tutto deve essere fatto nel medesimo ordine, se no il programma sballa. Dopo che vi sarete scelti una squadra, reale o immaginaria, il computer vi assegnerà dei giocatori di diverso ruolo e con diversi livelli di bravura. I livelli di bravura vanno da uno a cinque e i ruoli sono: portiere, difen-

FOOTBALL

GH'S

sore, punta e libero (che può giocare ovunque). Un libero da cinque stelle vale molto in caso di cessione, e man mano che il gioco procede per i giocatori di questo livello verranno spese somme enormi. Tutti i giocatori hanno i nomi di giocatori veri, quindi potete farvi una squadra con tutti i vostri beniamini. Ci sono anche delle schede in bianco sulle quali potete scrivere i nomi di giocatori meno conosciuti.

Quando siete pronti, la squadra viene suddivisa in attacco e in difesa, e i livelli di bravura dei giocatori vengono assommati, pronti ad essere immessi nel computer prima di ogni partita.

Il gioco passa ora al cartellone, sul quale vi muovete di riquadro in riquadro, proprio come in Monopoli. All'inizio della stagione vi saranno dati dei soldi, ma non li spenderete solo per i giocatori, dato che molti dei riquadri in cui finirete richiedono delle spese. I riquadri che dovete temere sono quelli contrassegnati Crisi, Stipendi, e Problemi di selezione, ma vi andrà invece molto bene se finirete nei riquadri che vi concedono sponsorizzazioni, crediti bancari e giocatori a prezzo dimezzato. Gli altri giocatori faranno intanto del loro peggio per costringervi ad acquistare a caro prezzo giocatori scadenti.

C'è poi una specie di jolly, detto Incognita manager: l'incognita rivelata può riservarvi sorprese deliziose (la vostra squadra viene quotata con successo in borsa) oppure tragiche (la vostra squadra resta decimata in un incidente stadale). Ci sembra però di cattivo gusto l'opzione "Un aereo precipita con a bordo una squadra a vostra scelta"!

Dopo che tutti hanno mosso, si passa alla partita vera e propria, immettendo nel computer le statistiche relative all'attacco e alla difesa, e tenendo conto dello stato di forma dei calciatori — ma ci sembra che in certi risultati metta lo zampino anche un certo fattore randomizzato. I risultati vengono visualizzati insieme all'incasso della partita — e dato che si può anche fare bancarotta, ogni introito è il benvenuto. Oltre che in campionato, giocherete anche in Coppa e in Coppa Uefa.

Brian Clough's football fortunes è davvero una manna per gli appassionati del calcio, ed è così avvincente che noi stessi a un certo punto abbiamo deciso di continuare a giocare invece di guardare una partita in diretta alla televisione. Ci sono alcuni difetti non gravi (come ad esempio la possibilità di ottenere tanto denaro da potersi accaparrare tutti i giocatori più forti sul mercato) e anche alcune piccole omissioni nelle regole, ma si tratta di mancanze superabili. Se questo sia o meno un vero videogioco è una questione sulla quale si può discutere, ma resta il fatto che in un modo o nell'altro abbiamo finalmente un ottimo gioco calcistico.

Cristina Barigazzi

L FORTUNES

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Cerco The Movie Mosters e Calcio Replay per 64 a prezzo non superiore alle 3.000 lire. Telefonare ore pasti a:
Maurizio Mancini - Casale Cavallazzi, 8 - Roma - Tel. 06/5314969.

● Cerco Spectrum 48K a meno di L. 320.000 con registratore. Telefonare 5741059.
Stefano Favaro - Via Giovanni Di Cavino - S. Giorgio Delle Pertiche Padova - Tel. 5741059.

● Compro assolutamente i seguenti giochi: Elevator, Summer Games I e II e Raid Over Moscow cadauno ad un prezzo massimo di L. 2.000.
Riccardo Milan - Via Mestre, 27 - Preganziol (TV) - Tel. 0422/380873.

● Vendo CBM 64 in ottime condizioni + registratore + 24 cassette per un totale di 250 giochi + 1 cassetta originale del valore di L. 50.000. Vendo il tutto a sole L. 400.000.
Sergio Ruggirello - Via G. Da Verrazzano, 3 - Caivano (NA) - Tel. 8312652.

● Cerco per CBM 64 Dragon's Laire II, Space Ace, Ghost'n' Goblins.
Maurizio Sartori - Via Stalis, 39 - Gemona (UD) - Tel. 0432/983013.

● Vendo stupendi giochi su disco o cassetta come: Metro Cross, Expres Rider, World Games, Labirinth. Kikstor II a L. 900 cadauno. Vendo anche duplicatori fast load ecc. Cerco anche novità il tutto per il Commodore 64. Telefonate.
Massimo Pagani - Via Scornetta, 21 - S. Lazzaro (BO) - Tel. 051/465738.

● Cerco per CBM 64 i seguenti giochi: Dragon's Lair, Ace, Paper Boy, Lupin III, The Goonies, Wonder Boy, G.I. Joe, Tour The France, Rocky IV, Indiana Jones, Summer Games III, Dan Dare su nastro. Chi ne avesse anche solo uno mi telefoni, posso comprarli o scambiarli con Green Beret, Ghost and Goblin, Raid Over Moscow, Brucee Lee, Karateca, Commando, Rambo, Marines, Grost buster, Spidermon, Mikie, Strike Force, Cobra, Los Angeles '84, Mario Bros, Spy Vs Spy I e II ecc.
Beatrice Geri - Via Mazzini, 11 - Gavinana (PT) - Tel. 0573/66229.

● Vendo curtucce Vic 20: Cosmic Jailbreak, Cosmic Cruncher, The Count, Radar Ratrace, Star Battle e Adventure Cand. Tutte in ottimo stato totale L. 100.000.
Alessandro - Via Poligogna, 6 - Pavia - Tel. 460511.

● Compro da Angelo Serini di Massafra (TA) i giochi Dragon's Lair I e II, Maradona Champione Ship, Wrestling, Paper Boy, Scooby Doo, Asterix e Tarzan per un totale di L. 16.000 solo se per C 64.
Luca Gazzi - Via S. Rocco, 3/3 - Settimo Torinese (TO) - Tel. 8151340.

● Vendo per Spectrum giochi fantastici come: Ghost'n' Goblins, Enduro Racer, Avenger, Strangeloop, Dragon's Lair II, Cobra, Head Over Hells a L. 2.000 cadauno. Inoltre cerco: Infiltrator, Monty on The Run, Super Cycle.
Alessandro: Via Di Castello, 74/C - Signa - Tel. 8732796.

● Vendo Spectrum, stampante Seiko Sha 6P504, interfaccia disciple (drive, toystick, network, stampante parallela), drive Citizen 3.5'' 800K con 800 programmi e libri, anche separatamente.
Valerio Sabino - Via Crocecchia, 38 - Noicattaro (BA) - Tel. 080/663403.

● Vendo per Commodore 64 da L. 1.000 a L. 5.000 questi giochi: Powerteam, Calcio, Basket, Tennis Tron, Canno Ball, Box, Rock'n Wrestlee (Catch), Zombi, Strip Poker, Cobra, Rambo I e II, Asterix, Mr. Grock.
Guglielmo Pepe - Ferovia 7 - Pianoro (BO) - Tel. 051/776260.

● Compro il programma che trasforma il C 64 in Spectrum ed è in grado di caricarne i programmi a non più di L. 10.000. Telefonare ore pasti.
Alessandro - Via D. Alighieri, 11 - Pomezia (ROMA) - Tel. 06/9124190.

● Per il C 64/128 vendo-scambio ultime novità su disco e cassetta. Si effettuano abbonamenti ultime novità in data 15/6/87: Enduro, Racers, Nemesis The Warlock, Ranarama, Army Moves, Mag Max, D. Lair II, Nosferatus, Aliens, Cyborg, ecc.
Santi Mondo - Via Orsa Maggiore, 53 - 98057 Milazzo (ME) - Tel. 090-9284863.

● Vendiamo molti giochi sia in turbo tape che normali su cassetta. I costi variano dalle 500 alle 1.OOO lire. Per chi comprasse intorno ai 20 giochi il costo della cassetta è a nostro carico. Per lista giochi telefonare.
Associazione The World Of The Games - Via Pieve di Campo, 46 - Ponte S. Giovanni (PG) - Tel. 075/393786.

● Vendiamo molti giochi su cassetta. I costi variano dalle 500 alle 1.000 lire. Per chi comprasse sui 20 giochi il costo della cassetta da incidere è a nostro carico. In più per chi telefonasse nelle prime 20 volte riceverà una cassetta con giochi.
Ass. The World Of The Games - Via Pieve di Campo, 46 - Ponte S. Giovanni (PG) - Tel. 075/393786.

● Cerco programmi, specialmente giochi, per C 64 su cassetta a prezzi contenuti.
Bianchi Claudio - Via Arconate, 48 - 20020 Busto Garolfo (MI).

● Vendo interfaccia uno per Spectrum + 2 microdrives + 10 cartucce. Tutto materiale perfetto con software omaggio (1000 titoli) a scelta, L. 120.000 trattabili anche contrassegno.
Luigi Callegari - Via De Gasperi, 47 - 21040 Sumirago (VA) - Tel. 0331/907183.

● Vendo programmi per ZX Spectrum 48K e 128K + 2. Ho tutte le ultimissime novità, molte inedite in Italia! Telefonate o scrivete a:
Stefano Santus - Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 in particolare: Rollye, Calcio con ottima grafica, Motocross, Wally Family, Mr. Tomphson, Air Simulator; inoltre vendo un programma che consente di far parlare il vostro CBM 64. Telefonare ore pasti.
Vittorio Pennini - Via G. Serra, 15 - 87011 Cassano Ionio (CS) - Tel. 0981/71693.

● Attenzione Ragazzi!!!! È nato il nuovo Club Special Computer per i possessori di CBM 64 e Spectrum 48K. L'iscrizione è di L. 10.000 ed ogni iscritto riceverà una cassetta con 40 giochi + 1 gioco al mese. Non perdete questa occasione!! Telefonate ore pasti!!! Affrettatevi.
Silvia Sartore - Via M. Nero, 18 - 36027 Rosà (VI) - Tel. 0424/560906.

● Cerco programma che compila il Basic per ZX Spectrum + 48 K (max. L. 15.000).
Pierluigi Maranesi - Via Bissolati, 23 - Brescia - Tel. 030/343185.

● Compro il gioco Gren Berret ad un prezzo ragionevole perché ho solo L. 10.000 e non li vorrei spendere tutti.
Carlo Leonardi - Via Garbuion, 72 - Montignoso (MS) - Tel. 348691.

● Vendo giochi tra cui c'è Cobra (l'originale), Zombi II, Zorro, Robin Wood, Pitstop, Totocalcio, Calcio e tanti altri.
Gino Anoto - Via M. Montessori - Noto (SR) - Tel. 894318.

● Vendo C 16 nuovissimo a L. 100.000 Con cassette in regalo. Telefonare ore pasti.
Michele Ferranti - Viale Trieste, 10 - Bastia Umbra (PG) - Tel. 075/8004558.

● Cerco disperatamente e al più presto il programma che permette allo Spectrum 48K di caricare i giochi del CBM 64. Telefonatemi in mattinata dalle 9.30 in poi e al pomeriggio dalle 12.00 alle 15.00.
Omar Basso - Via Treviso, 48/11 - Udine - Tel. 0432/601621.

● Vendo CBM 64 con registratore e numerosissimi programmi. Per ulteriori informazioni telefonare ore pasti.
Andrea Rapisarda - Via Giovanni XXIII - Latisana (UD) - Tel 0431/59187.

● Compro espansione di memoria da 8 o 16 kram. Può essere anche ultra usata basta che sia funzionante; mi raccomando prezzi moderati. Scrivete o telefonate dalle 9.00 alle 20.00.
Alessandro Veronesi - Via Milazzo, 5 - Bologna - Tel. 557519.

● Carissimi Commodoriani, possiedo un Commodore 64 e vendo numerosissimi giochi in turbo e non, fra i quali: Summer Games I e II, Winter Games, World Games, Ghost'n Goblins, Raid Over Moscow ecc. Inoltre, cerco Road Runner, Quartet, Prohibition.
Paolo Tencanera - Str. Petrera, 4/M - 70126 Bari - Tel. 080/419529.

● Hei tu! Si proprio tu! Hai un CBM 64? Si!! Allora guarda che titoli: Tai Dan, Tank, Last Mission, Renegade, Wizball, World Glass Leader Board, 1943, Wonder Boy, Spy Vs Spy III, Army Moves, Wrestling I, II, III, The Detective, Barbarian, Mag Max, The Last Ninja, Road Runner, Head Over Heels, The Great Escape a L. 2.000 2.500 (su nastro). Vendo il simulatore di Spectrum 48 K. Soddisfo qualsiasi richiesta.
Lino Cioffi - Via Val Maira, 15 - 20162 Milano - Tel. 02/6470327.

● Vendiamo numero 11 dei Magnifici Sette contenente i giochi: Rambo, Water Beat Wear, The Climber, Pongo, Golf, Savana, Catch a L. 5.000.
Ass. The World Of The Games - Via Pieve di Campo, 46 - Ponte S. Giovanni (PG) - Tel. 075/393786.

● Vendo per Commodore 64 ultimissime novità: Dan Dare, Barbarian, The Last Ninja, Frankestain, Road Runner, Mission Omega, Dragon's Lair I e II, Enduro Rancer, Flash Gordon, Wrestling, Corto Circuito, The great Escape e migliaia di altri.
Gabriele Messina - Via Meucci, 25 - 97100 Ragusa - Tel. 0932/29150.

● Cerco nuovi soci per Club C 64. Attenzione!! Possediamo grandi novità. Per iscrivervi basta inviare L. 5.000 che è la tassa mensile a:
Marco Badioli, Via Panoramica, 17 - Gabicce Mare - Tel. 0541/950070.

● Cerco soci per ingrandire il SoftBuster Club (CBM 64-128). Telefonate allo 080/236333 per maggiori informazioni.
Renato Di Cosmo - Via A. Gimma, 251 - Bari.

● Vendo o scambio giochi da L. 4.000 in su. Tra i tanti giochi figurano: Time Zone, Ghost'n Goblins, Gyruss, Delay Thompson Decathlon Super Test, Hunck Back II, Commando, Rambo II, Football, Bad Boy, Ping Pong I e III, ecc.
Davide Capone - C.so Campano, 26 - Giugliano (NA) - Tel. 081/8953848.

● Vendo cassetta con i seguenti giochi: Calcio Replay, Metro Cróss, Quartet Fist II per CBM 64/128 a L. 7.500.
Jacopo Jaccio - Via Isonzo, 2 - Rubano (PD) - Tel. 635283.

● Cerco "Calcio" con falli, punizioni, rigori. Sono disposto a scambiare 15 giochi in cambio del Calcio e pagherei fino a L. 10.000.
Luca - Via Mureda, 170 - Ortisei (BZ) - Tel. 0471/77211.

● Vendo giochi per CBM 64 in disco o su nastro (ultime novità come Top Gun, Catch, Missione Impossibile). Vendo ogni gioco a L. 1.500.
Gaetano Scordo - V. Veneto, 11 B - S. Bovio 2 - Milano - Tel. 7531216.

● Vendo games su disco e cassetta per C 64/128. Un disco doppia faccia a L. 7.000 completo. Richiedere la lista (arrivi di nuovi giochi mensilmente). Compro giochi!!!
Paolo Tonello - Via U. Foscolo, 2 - Pisa - Tel. 573487-44047.

● Compro Hulk, Gremlins, Zorro, Calcio Replay 1 e 2, Rokx, Transformer e Strip Takee 1-2-3-4 e 5.
Daniele Felicetti - Via Battistelli, 17 - Arcevia - Tel. 97508.

● Vendo i migliori giochi in circolazione (Gragon's Lair, Fist II, Mickie, Paper Boy, Word Games, Tarzan, Thai Boxing, 1942, Thrust, Slamball, Sanxion Revs, Ye Air Kung Fu II, tutta la serie di Lode Runner Rescue, ogni tipo di Karaté e altri 1000 ancora). Li vendo a L. 2.500 cad. con sconti per grosse quantità. Richiedere la lista o telefonare dopo pasti a:
Luigi Bambaci - Via Mandanici, 109 - 98051 Barcellona (ME) - Tel. 090/9702412.

● Compro giochi per C 64 tra i quali: Space Ace, Dragons Lair, Street Hawk, Gremlins, Rambo I e II, Mario Bros, Foot-ball, Decathlon I e II, Indiana Jones possibilmente su nastro.
Gianluca Anello - Via C. Pisacane, 4 - Cesena (FO) - Tel. 22711.

● Compro floppy disk drive per CBM 64 possibilmente in buono stato; cerco inoltre Dragon's Lair e Space Ace.
Stefano Bollini - Via Gorizia, 19 - Limbiate (MI) - Tel 02/9961700.

● Fortunato!!! Si sei proprio fortunato ad avere rintracciato questo annuncio fra tanti. Infatti si è formato il nuovo "Commodore Sftware Club" che ti mette a disposizione oltre 1000 programmi. Scrivice, riceverai informazioni dettagliate.
Commodore Software Club - Piazza Termini - 81011 Alife (CE).

● Vendo giochi C 64 L. 2.000 cassetta inclusa (annuncio sempre valido) massima serietà. Richiedere lista, molto ricca di giochi sportivi, ma ecco un assaggio: Commando, Ghosts'n Goblins, Boulderdash I e II, Thai Boxing, Uridium, Pitstop II. Telefonare dalle 15.00 alle 18.00.
David Rosan - Via Bosché, 20 - 31040 Mansuè (TV) - Tel. 0422/741406.

● Vendo per C 64 giochi come: Strip Poker II, Paper Boy, Glider Rider, 1942, Hung Fu Master, Rambo, Commando II, Esploding Fist, Time Trax, Asterix, Thay Boxing, Miami Vice, Ghostbusters, Judo, Asia Karate, One On One, Bruce Lee, Mario Bross I e II, Jungle Hunt tutti a lire 1.500 l'uno.
Graziano Feliziani - Via Teatro Romano, 84 - Macerata (MC) - Tel. 0733/429321.

● Vendo fantasmagorici giochi per CBM 64. Tutto il miglior software disco-nastro in circolazione. Omaggi e sconti per tutti.
Domenico Vitarelli - C.so Roma, 87 - 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680.

● Vendo i migliori giochi per Commodore 64 (Dragon's Lair, Paper Boy, 1942, World Games, Thai Boxing, The Sacred Armour... Breacktru, Fist II, Mickie, Sanxion e altri 1000 ancora). Li vendo a L. 2.500 cad. Richiedere lista.
Luigi Bambaci - Via Mandanici, 109 - Barcellona PG. (ME) - Tel. 090/9702412.

● Cerco Dragon's Lair al laser possibilmente da L. 50.000 in giù.
Francesco Lombardi - Via del Cimitero - Perugia - Tel. 45888.

● Annuncio sempre valido. La F.T. Soft vende i migliori giochi sul mercato a basso prezzo. Ho le ultime novità, telefonami. Max serietà - ovviamente Commodore 64.
Tex - Via Bolivia, 22 - Paderno Dugnano (MI) - Tel. 9189672.

● Cerco programma su cassetta in grado di copiare qualsiasi programma protetto o velocizzato ad un prezzo non superiore a L. 10.000.
Andrea Amante - Via Giannetto Valli, 65 - Roma - Tel. 5265224.

● Vendo fantastico programma per C 64 che sprotegge ogni tipo di protezione, è di mia creazione e si chiama Sprotect tape. Vendo anche duplicatori per nastro. Vendo inoltre programma per proteggere i giochi su cassetta e su disco. Realizzo tasti reset per il ripristino rapido del computer a sole L. 4.000. Da me troverete sempre le ultimissime novità inglesi come: Dragon's Lair II, Skooby doo ecc.
DPS Software House - Via A. Di Meo, 2 - 83100 Avellino - Tel. 0825/71710.

● ● Vendo ultimissime novità per C 64 come: Stallone, Cobra, Mediator, Knunkle Joe, 5 Past 5, Terra Cresta, Sentinel, Tarzan (nuovo dell'87), Uchi, Matha (il giudo), Geos V1. 3, Gauntlet, Space Harrier (incredibile!), Dragon's Lair II, Handball Maradona (una simulazione calcistica di campionato con Diego Armando Maradona. Il calcio è parlato e ha le punizioni!!), Skooby Doo, Highlander e Sigma 7.
Dany Soft - Tel. 0825/71710.

● Per tutti gli amici sportivi dispongo per C 64 dei seguenti titoli: World Games, Thai Boxing I, II e III, Two On Two, Uchi, Matha, Fist II, Exploding, Fist I, II, III, International Karate I, II, Kung fu Master, Ye ar Kung FU I, II, Rock'n'Wrestle, Championship Wrestling, Daley Tompson super test, Campionship Karate, Karate Khamp, Attak of Karate devil, Bowling, Equitazione e Summer Games 1, 2, 3, 4 e 5!!!
Dany Petruzziello - Via A. Di Meo, 2 - 83100 Avellino - Tel. 0825/71710.

● Vendo e scambio software di vario genere. Dispongo di circa 1500 programmi (Geos 64, Super Cyle, World Games, 1942, Rocky Horror Show, Paper Boy, Gestionali, Data base). Supporto: disco o cassetta. Massima serietà. Telefonare o scrivere a:
Walter Ventura - Via Montessori, 1 - Ragusa (RG) - Tel. 0932/45140.

● Vendesi o scambiasi ultimissime novità per CBM 64 a prezzi modici (Geos 64, Utilities varie, programmi grafici, musicali, data base e nuovissimi games come 1942, World Games, Paper Boy, Super Cycle, ecc.) sia disco che nastro. Telefonare o scrivere a:
Walter Ventura - Via Montessori, 1 - Ragusa (RG) - Tel. 0932/45140.

● Attenzione, cerco per CBM 64 compilatore Simon's, linguaggio di programmazione e Oxford Pascal, World Games. Inoltre cerco ragazzi disposti a cambiare col sottoscritto programmi. Annuncio sempre valido. Ciao e a presto.
Antonio Fiorito - Via Pasubio, 54 - 71017 Torremaggiore (FG) - Tel. 0882/281899.

● Vendo giochi bellissimi tra cui: Karateka, Skifox, Transformers, Rambo 2, Commando 1 e 2, Dechatlon, Summer Games 1, Goonies, Calcio, One on One, Jungle Hunt, Spy Hunter, Zorro, Hockey, Football. Telefonate!! e io vi invierò la lista gratis. Telefonate ore pasti.
Giancarlo Neirotti - Via Rossano, 82 - Rivoli (TO) - Tel. 9594162.

● Superfantastico!!! Possiedi uno ZX Spectrum 16/48/128 K? Trovi problemi nella programmazione? I programmi che possiedi sono pochi? Perché non fai la cosa più giusta, iscriviti al "Club Spectromania", ti aiuteremo e ti insegneremo tutti i trucchi per manovrare il tuo gioiello. Avrai la scelta su oltre 5.000 programmi con novità mensili. Riceverai gratis mensilmente il notiziario ed avrai perfino il 50% di sconto su tutto il nostro software. Tutto questo per sole L. 6.000 annuali. Cosa aspetti, vieni con noi...
Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Scambio giochi, utility ed altri programmi sia su nastro che disco, vasta scelta su circa 500 titoli. Invio lista a chiunque ne fa richiesta. Si accettano scambi solo (FR) e provincia.
Roberto Marella - Casella Postale, 13 - 03023 Ceccano (FR) - Tel. 0775/600363.

● Ma dici davvero? Certo! Puoi ricevere circa 1500 programmi gratis se... se che cosa? Se ti iscrivi al nuovo "Commodore Software Club". Amico, troverai videogames ultime novità, ma non solo, riceverai ripetutamente gratis aggiornamenti e recensioni, informazioni sul software e hardware. Insomma avrai a disposizione un qualcosa di utile davvero. Che aspetti a scriverci. Spediamo informazioni dettagliate.
Commodore Software Club - P.zza Termini - 81011 Alife (CE).

● Vendo-trovo videogame e utily (250 giochi) CBM 64 a prezzi modici L. 1.000 l'uno, contrattabili Super Cycle, Dragon's Lair, Bruno Boxe, Scoobi Doo.
Enrico Deimelas - Via Depretis, 66/10 - Milano - Tel. 8133063.

● Se vuoi avere, per CBM 64 su nastro e disco, un software aggiornato, ricco di novità ed economico nei prezzi, informati presso il seguente indirizzo e non te ne pentirai. Ciao!
Franco Gelli - Via R, Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - Tel. 0533/312083.

● Vendo software per Amiga a L. 15.000 il disco - Per C 64/128 a L. 10.000 il disco. Arrivi settimanali!!! Massima serietà. Spedizioni in contrassegno.
Michele Rubino - Via XX Settembre, 62 - Catanzaro - Tel. 0961/20284.

● Eccezionale vendo Dragon's Lair I, II, Summer Game I, II, Olimpiadi I e II e in esclusiva dall'America "The Last V8" e tantissimi altri giochi a prezzi trattabili.
Roberto Cesarano - Via Marecchia, 315 - Santarcangelo di R. (FO) - Tel. 0541/620595.

● Eccezionale! È nato il "Commodore Computer Club Levanto". Più di 1.500 giochi su disco o cassetta. Continui arrivi mensili dall'Inghilterra.
Federico Campodonico - Via Comunale 3/2 - Levanto (SP).

● Vendo Commodore 128 + registratore + un joystick non del tutto funzionante a L. 400.000 e 2.000 programmi su cassetta in regalo. Scrivere a:
Vittorio Catenazzo - Via Martini, 10 - Gratasoglio (MI).

● Vendo CBM 128, disk drive 1570, programmi in cassetta e disco per 64 e 128, 2 joystick, manuali d'uso, con imballo a L. 1.200.000 trattabilissime!
Massimo Mondini - Via Bligny, 19 - Varese - Tel. 0332/284430.

● Vendo 8 giochi da sballo a L. 8.500 per CBM 64 tra cui Sci, Calcio, Basket, ecc.
Stefano Charrier - Via Montegrappa, 10 - Perosa Argentina (TO) - Tel. 0121/81215.

● Vendo giochi per il C 64 a sole L. 1.200 ognuno. Giochi come: B. Robber, Chilly-Willy, Bruce Lee. Visitors I e II, Hyper-Sport, Track e Field e tanti altri. Telefonate alle 20.
Angelo Marrocco - Via A. Cabrini, 56 - Roma - Tel. 8188317.

● Vendo fantastici videogames per CBM 64 solo su cassetta. Posseggo inoltre 700 titoli tra cui: Silent Service, Beach Head II, Rambo 2, Strip Poker 1, 2, 3, H.E.R.O., Rocky, Taiwan Boxe, Ball Blazer, Spectrum Clone, Kung Fu Master, International Karate, Legend of Ring, Konami G.P., Ye Air Kung Fu I e il nuovissimo Ye Air Kung Fu II. Prezzi modici da l. 1.000 in su. Eccezionale vendesi Dragon's Lair originale su cassetta a modico prezzo. Telefonare dopo le ore 16. Annuncio sempre valido.
Irene Marinelli - Via P. Di Piemonte, 123 - San Giorgio Jonico (TA) - Tel. 099/695670.

● Vendo programmi per C 64 arrivi settimanali dall'Europa e USA. Giochi come Master of Universe, Gauntlet, Last Ninja, Express Raider, Maradona H.B. (Calcio), Geos V1.2, Toto Revolution e tutto per la stampante. Prezzi da concordare.
Lorenzo Kashanirad - Via Roma, 4 - Collesalvetti (LI) - Tel. 0586/963380.

● Vendo moltissimi programmi di tutti i tipi. Possiedo i più moderni duplicatori compreso per il turbo tape. Mettetevi in contatto con me esclusivamente scrivendo. Ogni programma costa L. 1.000. Disposto anche a scambio.
Andrea Ernesto - Via Filomusi Guelfi, 50, 00173 Roma - Tel. 06/7474216.

● Vendo con turbo tape a un totale di L. 6.000 i seguenti giochi per C 64: Ghostbusters, Super Pipeline, Re Artu, Giardiniere, Mundial Soccer, BG, Trapper, Commando, Mario Bross, Wizzard.
Andrea Basilischi - Via Panoramica - Molina di Quosa - Tel. 850379.

● Vendo tutti i migliori giochi per CBM 64 tra cui Enduro Race, Wonder Boy, Express Rider, Arkanoid e altri a L. 1.000 tutti su nastro. Anche Gaundlet su nastro.
Antonio Baldi - Via R. Schiavone - Salerno - Tel. 089/333538.

● Vendo per CBM 64 a L. 500 o L. 1.000 massimo questi giochi e molti altri: Raid Over Moscow, Pitstop II, Popeye, Commando, Rambo, Super Cycle (motociclette), Zaxxon, Soccer, Karateka, Int. Karaté, Samantha Fox, Strip Poker, Hiper, Sports, Ghost'n Goblins, Bomb Jack. Telefonare ore pasti o scrivere per richiedere la lista.
Giorgio Rossi - Via Manasse, 14 - 57125 Livorno - Tel. 0586/851177.

● Vendo ZX Spectrum 48K + registratore + interfaccia Kempston + joystik + moltissimi giochi e programmi + vari libri didattici + monitor b/n a L. 200.000.
Paolo Tonizzo - Via Bramante, 33 - Milano - Tel. 02/3491655.

● Vendo giochi bellissimi a prezzi bassissimi per ZX Spectrum. Scrivere o telefonare ore pasti per ricevere la lista gratuita.
Matteo Bonetti - Via Val Gardena, 13 - Brescia - Tel. 030/392591.

● Vendo giochi superbi come Dragon's Lair, Ghost Busters, Strip Poker, Super Kung Fu e compro giochi come Lupin III, Staff of Karnanth.
Andrea Marassi - Via Moglialunga, 26 - S. Maria della Versa (PV) - Tel. 0385/79036.

● Vendo giochi per CBM 64 come: Asterix, Popeye 2, Jail Break, Karaté a L. 5.000 cadauno; possibilità di scambio. Scrivere a:
Michele Solaro - Via S. Martorana, 22 - 91100 Trapani - Tel. 0923/39745.

● Vendo un computer Commodore 64 composto da: tastiera, 2 registratori, duplicatore universale, 2 joistick, 245 giochi. Il tutto a L. 700.000 trattabili. Telefonare ore pasti.
Gianmarco Pugliese - C.so Cavour, 35 - 37100 Verona - Tel. 045/37311.

● Vendo video giochi per Commodore 16/64/Vic 20/Plus 4. Soprattutto possiedo anche alcuni programmi Soft per C 16/Plus 4 come Conto Corrente, Data Base, Word Process, ecc.
Claudio Russo - Via Garibaldi, 150 - Taranto - Tel. 407632.

● Vendo/scambio giochi per C 64 al prezzo di L. 1.000; la cassetta vergine la pago io. Ogni 10 giochi uno è in regalo.
Giacomo Metta - Via Donizetti, 15 - Modena - Tel. 059/217550.

● Compro giochi per C 64 solo se sprotetti e quindi duplicabili su disco o nastro a prezzi bassi.
Luca Nardi - Via Washington, 15 - Milano - Tel. 02/4395230.

● Compro per L. 5.000-6.000 inclusa cassetta i seguenti programmi per C 64: Dragon's Lair, Winter Games, Champion Ship Wrestling, la simulazione dello Spectrum e Mission Omega. Sono anche disposto a scambiarli con altri. Telefonare ore pasti.
Damiano Corbetta - Via Ponte Delapiera, 16 - Cinto Caomaggiore (VE) - Tel. 0421/707250.

● Attenzione, attenzione!!! Vendo o scambio giochi per C 64 su disco. Se volete comprare mandate direttamente la lista di giochi che volete e ve li manderò, tutti quelli che vorrete. Li pagherete L. 7.000 a disco (doppio) supporto compreso. Vi potrete anche iscrivere ad un club. Cerco utility per C 64 per il mio Amiga A500 a prezzo ragionevole o ne scambio uno con 3 disks di software per il 64. Compro speeddos buono per C 64 a L. 30.000 e vendo duplicatore. Vendo poi cassette di Sp.Pl e Pr di Top, di Draw, ecc. a L. 4.000.
Luigi Ruffolo, Via S. Medici, 36 - 87012 Villari (CS) - Tel. 0981/22663.

● Vendo giochi nuovissimi per CBM 64 come Dragon's Lair, Arkanoids, Summer Games, Commando, Visitors, Cannonball, Top Gun tutto a prezzi eccezionali. Possibilità di scambio. Inviare L. 1.000 per ricevere lista o telefonare.
Paolo Perotto - Via Postumia, 16 - 31040 Gorgo al Monticano (TV) - Tel. 0422/740181.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1.000 cadauno sia su disco che su nastro. Vasta scelta tra cui World Games, Scooby Doo, Hotweels, Spy Vs Spy III, Wonder Boy, Dragon's Lair I e II.
Mauro Nepote - C.so Nazioni Unite - 10073 Cirié (TO) - Tel. 011/9209023.

● Commodore 64: vendo programmi su disco e nastro a sole L. 1.000. Vastissimo assortimento di games e utility tra cui: Masters, The Last Ninja, Deceptor, Gunship, Dragon's Lair I e II, Kikstart I e II, Wonder Boy, Leviathan, Cobra, Rambo, Army Moves, Wizball, Barbarian. Invio ovunque massima serietà.
Maxi Alberotanza - Via Tripoli, 12 - 70123 Bari - Tel. 080/442131.

● Vendo i seguenti programmi per C 64: Cavernicolo 2, Arkanoid, Wonder Boy, Road Runner, Avenger, Movie Monster, Demon, Skaterock Man, Hyper Cross, Fantasylandia, Sherlock Holmes, Warman, Flyerfox 2, Cauldron, Indor Sports, Karateka, Champion Ship Wrestling, Beach Head 2 per cassetta a L. 5.000 e per disco a L. 10.000.
Gianluigi Belotti - Via Bolis, 36 - 24060 Gorlago (BG) - Tel. 035/952712.

● Il Computer Club "Run and New" vende a prezzi stracciatissimi programmi inediti per CBM 64 e Spectrum 48K arrivi settimanali dalla Svizzera e dagli States.
Roberto Galdi - Via G. De Caro, 47 - 84100 Salerno - Tel. 089/398471.

● Vendo Commodore C 64 + joistick + registratore + circa 150 giochi compreso trasformatore e cavi di collegamento. Prezzo affare L. 300.000. Telefonate!!
Santino Paladino - Via A. Alfano, 78 - Castrovillari (CS) - Tel. 28358.

● Vendo Hacker, una cartridge che salva i programmi su disco al 99%, Turbodos, rispettivamente a L. 40.000 e L. 20.000 trattabili. Vendo inoltre ultimissime novità di videogames su disco e cassetta. Per ordini e/o per informazioni telefonate ore pasti.
Fabrizio Bombelli - Vic. Olivari, 5 - Lodi (MI) - Tel. 66876.

● Vendo giochi per C 64 da L. 4.000 a L. 8.000. Faccio affari solamente nella zona di Roma. Dispongo di 350 giochi su cassetta tra cui: Dragon's Lair I e II, Arkanoid.
Carlo Occhiuzzi, Via delle Isole Cursolane, 166 - Roma - Tel. 8180404.

● Cerco disperatamente su cassetta: Mexico 86 e Exciting Soccer per CBM 64 fino ad un prezzo massimo di L. 10.000 cadauno.
Michele Solaro - Via S. Martorana, 22 - Trapani - Tel. 0923/39745.

● Vendo o scambio su cassetta ultime novità software (dati aggiornati al 22/4/87) per CBM 64. Cerco cartucce sproteziosi.
Marcello Mazzilli - Via Eschilo, 130 - Roma - Tel. 06/6095106.

Tagliando da compilare e spedire in busta chiusa alla redazione di New Special Playgames presso Società SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 3**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

● Vendo ZX Spectrum 48K + libro Alla scoperta dello Spectrum + manuale lingua inglese + 174 programmi a sole 285.000 trattabilissime.
Andrea Baraldi - Via G. Armandi, 10 - Acilia -Roma - Tel. 6051817.

● Vendo ultime novità per CBM 64: Head over Heels, Wiz Ball, Into the Eagle's Mest, Mario Bross II, Laurel and Hardy (Stanlio e Ollio), Rambo II, Delta, Mosferatu the Vampire, Game Over, Cobra, Bride of Frankestain, Aliens, Scobby Doo, Flash Gordon (completo). Il prezzo va da L. 1.000 a L. 1.500. Telefonate ore pasti.
Marco Altieri - V. L. Muzzi, 80 - 65100 Pescara - Tel. 085/420151.

● Vendo i migliori giochi in commercio per C 128 e C 64 (Paperboy, Ghost Buster, Dragon's Lair, Higlander, ecc.) a L. 700-1.000 + cassetta!!! Sconti ogni 5 giochi acquistati. Richiedere lista con i prezzi telefonando o scrivendo.
Andrea Giotti - V.le Mecenate, 35 - Arezzo - Tel. 0575/352686.

● Stop! Occasione unica per i Sinclaristi a 48K! Vendo giochi ultramegalattici (ma anche altri programmi) a partire da L. 300 (sì, letto bene, trecento) l'uno. Cerco simulatore di Commodore 64 e anche altri.
Antonio Giusa - Via Minghetti, 50 - 95014 Giarre (CT).

● Compro ultime novità su cassetta per CBM 64 e 128 come: Dragon's Lair I e II, Movie Monster, La grande fuga e molti altri. Prezzo trattabile.
Enrico Micalucci - P.zza L. Lotto, 11 - Roma - Tel. 06/5115492.

● Il Cento Videogames 2 con due filiali (a Milano e a Cesano) vende giochi da bar a L. 900 m/n per C 64 fra cui: Top Gun, 3 tipi di Formula, Ghost Busters, Ritorno al futuro, 3 tipi di Olimpiadi, Star Trek, Alien 2, I Goonies, 2 Flipper, Rambo.
Ivan Jaccarino - Via F.lli Rosselli, 8 - Cesano Boscone (MI) - Tel. 4400819.

● Attenzione!!! Vendo diverse cassette comprate in edicola (Spec. Playgames - Spec. Programm. - Top Playgames - I Magnifici 7) e tante, tante altre (ne ho circa 90) con giochi bellissimi per tutti i computer. Prezzi convenienti. Scrivetemi o telefonate ore pasti. Annuncio sempre valido (solo per il CBM 64).
Sauro Paoli - Via Pompeiana, 207 - 63023 Fermo (AP) - Tel. 0734/36291.

● Caro Special Program, posseggo uno ZX Spectrum 48K.la cassetta di questo numero (il 25) è rotta da ambo i lati. Chiedo se gentilmente potreste cambiarmela o aggiustarla. In attesa di vostre notizie invio distinti saluti e anticipati ringraziamenti.
Fabrizio Bruzzone - Via Aprosio, 25 - Ventimiglia (IM) - Tel. 0184/34377.

● Cerco urgentemente per C 64 Dragon's Lair I e II, Wonder Boy, Ghost'n Goblins, Ghostbusters, 1942, Breaktrue. Scrivete o telefonate a:
Ivano Cristofolini - Via Sebastiani, 6 - 38074 Dro (TN) - Tel. 0464/504169.

● Compro cassette per Commodore 64/128 con giochi come: Dragon's Lair (6 D), Atsec C, Indiana Jones, The Geomies, Sex Cartoon III, Basket, a prezzi modici. Per informazioni scrivetemi.
Sebastiano Pappalardo - P.zza Kennedy, 1 - 95019 Zafferano Etnea - Tel. 951350.

● Vendo ZX Spectrum 48 K + manuale Allo scoperta dello Spectrum + 174 fantastici mega-giochi (tra i quali Match Day, Saboteur, Games Two, Basketball Match, Green Berrets) al prezzo di sole L. 285.000 trattabilissime.
Andrea Baraldi - G. Armandi, 10 - 00126 Acilia Roma - Tel. 6051817.

● Scambio/vendo giochi su disco e cassetta per CBM 64, possiedo le ultime novità tra cui California Games, The Last Ninja, The Living Daylights (2.9.87).
Antonio Picciotto - Via Biernuccio, 50 - Udine - Tel. 0432/481455.

● Cerco il 16 di Special Playgames possibilmente.
Gennaro Maviglio - Via Napoli, 212 - Mugnano (NA) - Tel. 7451803.

● Vendo nuovissimi giochi e programmi per il C 64 solamente su disco come Wonder Boy I e II, Calcio Replay, Kung Fu Master, Raid Mission, Frank B. Boxing, a L. 5.000 escluso il disco. Chiedete la lista. Trovo ragazzi con cui scambiare giochi, massima serietà!!
Alessandro Gatatulli, Via Pasubio, 14 - 63100 Ascoli Piceno.

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

NEW SPECIAL PLAYGAMES 3

NEW
SPECIAL
PLAYGAMES

3

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
1 DIE	□□□
2 RIOT	□□□
3 FLY	□□□
4 METAMORPHOSIS	□□□
5 FIRST CLASS	□□□
6 PULSE	□□□
7 SCENES	□□□
8 WALKERS	□□□
9 EGYPT	□□□
10 ROYAL AGENT	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

	COUNTER
1 ORBITAL PRISONS	□□□
2 ORAC	□□□
3 CYBORG ANDROID	□□□
4 MOONBUS	□□□
5 PERSECS	□□□
6 COMBAT MASTER	□□□
7 MELI SHOT	□□□
8 RAINBOW	□□□
9 BIOPTON	□□□
10 DROP COMMANDO	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI